FR

DÉGUISEMENT: LA FERME

Le Chant du Coq

Ref. 66010

FR

Réf. 66010 DÉGUISEMENT: LA FERME

CONTENU ET DESCRIPTION

Jeu composé de **4 déguisements (tailles de 3 à 7 ans)** + **CD AUDIO** (sans image) avec l'enregistrement son (musique et voix) pour la représentation théâtrale d'un conte en plusieurs langues + **livret** du conte.
Le CD AUDIO permet de représenter le conte sans avoir à le raconter. Vous n'avez qu'à mettre le CD AUDIO et représenter les personnages en vous basant sur le scénario du livret ! Facile et pratique !
Inclut le déguisement des animaux suivants : coq, canard, chien et vache.

OBJECTIFS PSYCHOPÉDAGOGIQUES

JEUX DE REPRÉSENTATION ET DE DRAMATISATION permettant le développement de nombreux aspects du développement psychologique de l'enfant :

- Développement de la notion de séquences logiques et temporelles des évènements.
- Apprentissage des notions de temps (avant, par la suite, après,…).
- Développement de l'écoute.
- Stimulation et enrichissement du langage : stimule l'expression orale de l'enfant tout en l'aidant à structurer son langage. Permet d'enrichir son vocabulaire et d'assimiler des structures linguistiques complexes.
- Facilite l'apprentissage d'autres langues.

ÂGE RECOMMANDÉ

A partir de 3 ans.

MODE D'EMPLOI ET RECOMMANDATIONS

1. Les enfants doivent tout d'abord écouter l'enregistrement, avant de représenter le conte.
2. Par la suite, tout en écoutant le récit du conte, ils peuvent essayer de représenter certaines scènes (chaque enfant devra choisir un personnage).
3. Et finalement, ils devront pouvoir représenter le personnage sans avoir recours à l'enregistrement. Le professeur pourra les aider en suivant les textes du livret.

Le CD AUDIO inclut également un enregistrement avec la musique seulement, pour une musique d'ambiance lors de la représentation du conte (à l'aide du livret).
Tous les détails relatifs à la mise en scène (lorsque les personnages entrent et sortent) sont indiqués dans le livret.

Déconseillé aux enfants de moins de 3 ans. Contient des éléments susceptibles de se détacher et d'être ingérés.
Conserver ces informations et les coordonnées du fabricant.

FR

Le Chant du Coq

(La Vache entre par la droite).

VACHE. Bonjour les enfants, bonjour tout le monde. Vous voulez que je vous raconte une histoire? *(Interaction)* Alors je vais vous raconter ce qui est arrivé à Pico le coq… c'est le coq de notre ferme.

(Le chien entre par la gauche).

CHIEN. Quel crâneur, ce coq, et il est méfiant en plus.

VACHE. Bon. Voilà qu'un jour d'automne, le maître revint à la ferme avec six nouvelles poules.

CHIEN. Bien jolies et bien coquettes.

VACHE. C'était des poules… comme on n'en avait pas vu par ici depuis longtemps, avec un beau plumage blanc, bien nourri et bien dodu. Dès que Pico le coq les aperçut, il en tomba amoureux, de toutes les six à la fois et il en devint comme fou.

CHIEN. La jolie petite poule, disait-il. Cocorico!

VACHE. Pour attirer leur attention, il se mit à chanter sans arrêt.

CHIEN. Oui, et à se pavaner *(imitant le coq)*, Cocorico, cocorico *(Il sort par la gauche).*

VACHE. Toute la journée il chanta et se promena de long en large dans la basse-cour, le cou tendu d'un côté et de l'autre, jusqu'à la nuit. *(On met la lune sur le fond du décor) [à voix basse]* Mais le voilà, tenez, écoutez l'histoire vous-mêmes *(La vache disparaît par la droite).*

(Le coq entre par la gauche).

COQ. Cocorico *[de plus en plus aphone]* cocorico! *[D'une voix rauque]* Que m'arrive-t-il? Je ne peux plus chanter. Comment vais-je faire demain pour réveiller les animaux de la ferme? Quelle honte, que vont dire de moi les nouvelles poules de la basse-cour? *(Au public)* Qui m'a volé ma voix? [*En colère*] Je punirai le coupable à coups de bec *(il se retourne, ne voit personne)*. Il n'y a personne ici *(il cherche de côté et d'autre, regarde la lune)* Il n'y a que la lune, ça doit être elle, *(il essaie de voler vers la lune)* Je ne peux pas l'attraper [*se mettant à pleurer*] pourquoi les coqs ne savent-ils pas voler? [*Pleurant*] la lune m'a volé mon chant, [*pleurant*] voudra-t-elle me le rendre?

(Le canard entre par la droite).

CANARD. Coin, coin, Qu'y a-t-il, Pico le coq? Vous m'avez réveillé avec vos gémissements, et vous allez réveiller tous les animaux de la ferme, calmez-vous.

COQ. [*Sanglotant*] La lune m'a retiré mon chant. Savez-vous comment je pourrai le retrouver?

CANARD. Non, moi je m'endors toujours quand le soleil commence à se coucher, trouvez quelqu'un qui veille plus tard**.**

COQ. Et savez-vous qui pourrait m'aider?

CANARD. Demandez au chien du maître, il pense toute la journée.

COQ. Merci, dormez en paix, je ne vous dérangerai plus.

(Le Canard sort par la droite)

COQ. *(Regardant la lune)* Madame la lune, rendez-moi mon chant. Sinon, comment ferai-je pour animer le poulailler et plaire aux poules? Vous m'avez puni parce que je suis trop fier?

(Le coq va sur la droite de la scène et touche les rideaux, le chien entre par la droite).

CHIEN. Ouah, Qu'y a-t-il, Pico le coq? Vous ne voyez donc pas où vous mettez les pieds? Quel coup vous m'avez donné... et puis vous m'avez réveillé.

COQ. La lune m'a retiré mon chant, parce que j'ai passé la journée à crâner [*sanglot*] Savez-vous comment je pourrai le retrouver?

CHIEN. Non, j'ai bien assez à faire pour surveiller la ferme, voir si quelqu'un entre ou sort et aboyer pour prévenir le maître, ouah ouah.

COQ. Et savez-vous qui pourrait m'aider?

CHIEN. Demandez à la vache, elle sait beaucoup de choses, elle rumine tout le temps, elle saura.

COQ. Merci, monsieur le chien, dormez en paix, je ne vous dérangerai plus.

(Le chien sort par la droite).

COQ. *(à la lune)* Ah! Madame la lune, rendez-moi mon chant. Sinon comment ferai-je pour apprendre le métier à mes poussins? Dites-moi quelque chose, [*sanglot*] elle ne répond même pas.

(Il va sur la droite, se retourne vers la lune et sursaute en poussant un cri. La vache apparaît par la droite).

COQ. Aïe! Je me suis fait mal.

VACHE. Meuh! Mais quel est ce tapage qui m'a réveillée?

COQ. C'est moi, madame la Vache, je me suis piqué avec votre corne, je suis désespéré, je ne vois même plus où je vais.

VACHE. Vous êtes encore debout si tard? Il va faire bientôt jour et il faudra que vous fassiez votre travail.

COQ. La lune m'a retiré mon chant. Je ne pourrai réveiller personne. Savez-vous comment je pourrai le retrouver?

VACHE. Quelle question stupide! Mais en dormant, voilà tout. Ne savez-vous pas que, quand la lune s'en va, elle remet tout en place?

COQ. Alors vous savez, vous, qui pourrait m'aider.

VACHE. Le silence et l'obscurité, enfin le sommeil et le repos.

COQ. Merci madame la Vache, dormez en paix, je ne vous dérangerai plus.

(La vache sort par la droite).

COQ. *(Regardant la lune)* Madame la Lune, je n'en peux plus… Rendez-moi mon chant, s'il vous plaît, [*sanglot*] je vous demande pardon, je ne gâcherai plus ma voix, je vous le promets.

(Il reste appuyá au bord de la scène). (La vache revient par la droite et le caresse).

VACHE. Pauvre coq, il est épuisé. Le silence et l'obscurité feront le reste. Il va bientôt faire jour et les rayons du soleil vont chasser la nuit. Le coq va-t-il être capable de chanter? *(Elle sort par la droite).*

(On enlève la lune et on fixe le soleil sur le fond du décor).

COQ. Cocorico, mon chant est revenu, Cocorico, la lune m'a pardonné, Cocorico, merci madame la Lune *(Il sort par la gauche).*

VACHE. *(Entrant par la droite)* Quel nigaud, il n'avait qu'à se reposer et dormir, c'est moi qui avais raison. Vous savez quoi? Depuis ce jour, le coq a compris la leçon. Nous avons besoin de sa voix pour les choses importantes, comme réveiller les autres, et il n'a plus recommencé à la gâcher pour des bêtises, maintenant, il en prend soin.

(Le chien entre par la gauche).

CHIEN. Et puis personne ne lui avait enlevé sa voix, il l'avait perdue d'avoir trop crié, ce n'était que la fatigue. Vous savez, pour retrouver de l'énergie, il suffit de se reposer, un peu d'obscurité et de silence et le sommeil fera le reste.

VACHE. Tout est bien qui fini bien.

(Applaudissements et fin)

Déconseillé aux enfants de moins de 3 ans. Contient des éléments susceptibles de se détacher et d'être ingérés.
Conserver ces informations et les coordonnées du fabricant.

CD MP3 – Ref. 66010

akros EDUCATIVO

Disfraces "LA GRANJA"

Pista	Cuento
01	El Canto del Gallo

Sistema de juego:

1. Imprimir del CD MP3 (66010_ES.pdf):
   - Guía pedagógica e instrucciones de uso
   - Guión de los cuentos
   - Paisaje de fondo para colorear
2. Escuchar y leer el guión de cada cuento
3. Familiarizarse con los personajes/disfraces
4. Realizar un ensayo del cuento con los disfraces
5. Puesta en escena del cuento

¡ADVERTENCIA! Riesgo de asfixia. No recomendado a menores de 36 meses por contener elementos susceptibles de desprendimiento con posibilidad de ser ingeridos. Contiene algunos componentes fabricados en China. Conservar estas informaciones y los datos del fabricante.

"THE FARM" fancy dress costumes

Track	Story
02	The Crow of the Rooster

How to play:

1. Print the MP3 CD (66010_EN.pdf):
   – Educational guide and instructions for use
   – Story script
   – Landscape backgrounds for colouring in
2. Read and listen to the story script
3. Familiarization with the characters/costumes
4. Do a rehearsal of the story with the costumes
5. Perform the story on stage

WARNING! Risk of asphyxia. Not recommended for children under 36 months as it contains elements that may come loose and be swallowed. Keep this information and the manufacturer's details in a safe place. Some of the components were made in China.

Costumes « LA FERME »

Piste	Conte
03	Le Chant du Coq

Principe du jeu :

1. Imprimer à partir du CD MP3, imprimer (66010_FR.pdf):
   – Guide pédagogique et mode d'emploi
   – Scénario du conte
   – Paysage de fond à colorier
2. Écouter et lire le scénario du conte
3. Se familiariser avec les personnages/costumes
4. Effectuer une répétition du conte avec les costumes
5. Mise en scène du conte

ATTENTION ! Risque d'asphyxie. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois car certains éléments sont susceptibles de se détacher et constituent un risque pour les enfants qui peuvent les avaler. Veuillez conserver ces informations ainsi que les coordonnées du fabricant. Certains des composants ont été fabriqués en Chine.

Kostüme „DER BAUERNHOF"

Track	Geschichte
04	Der Hahnenschrei

Spielsystem:

1. Von der MP3 CD drucken (66010_DE.pdf):
   – Pädagogischer Leitfaden und Gebrauchsanleitung
   – Handlung der Geschichte
   – Hintergrund zum Ausmalen
2. Handlung der Geschichte anhören und lesen
3. Sich mit den Figuren/Kostümen vertraut machen
4. Die Geschichte mit Kostümen proben
5. Aufführung der Geschichte

WARNHINWEIS: Nicht für Kinder unter 36 Monaten empfohlen. Enthält Teile, die sich lösen und verschluckt werden könnten. Erstickungsgefahr! Diese Informationen und die Angaben zum Hersteller aufbewahren. Enthält einige in China hergestellte Teile.

Costumi "LA FATTORIA"

Traccia	Racconto
05	Il Canto del Gallo

Modalità di gioco:

1.Stampare dal CD MP3 (66010_IT.pdf):
   – Guida pedagogica e istruzioni per l'uso
   – Testo del racconto
   – Sfondi da colorare
2. Ascoltare e leggere il testo del racconto
3. Familiarizzarsi con i personaggi/costumi
4. Fare una prova del racconto con i costumi
5. Mettere in scena il racconto

ATTENZIONE! Rischio di asfissia. Non raccomandato per bambini al di sotto dei 36 mesi poichè contiene elementi che si possono staccare e essere ingeriti. Conservare queste informazioni e i dati del fabbricante. Contiene dei componenti fabbricati in Cina.

Disfarces "A QUINTA"

Faixa	Conto
06	O Canto do Galo

Sistema de jogo:

1. Imprimir do CD MP3 (66010_PT.pdf):
   – Guia pedagógico e instruções de utilização
   – Guião do conto
   –Paisagem de fundo para colorir
2. Ouvir e ler o guião do conto
3. Familiarizar-se com as personagens/disfarces
4. Realizar um ensaio do conto com os disfarces
5. Colocação em cena do conto

ATENÇÃO! Risco de asfixia. Não recomendado a menores de 36 meses por conter elementos susceptíveis de desprendimento com possibilidade de serem ingeridos. Conservar estas informações e os dados do fabricante. Contém alguns componentes fabricados na China.

Μεταμφίεση "Η ΦΑΡΜΑ"

Πίστα	Παραμύθι
07	Το λάλημα του Κόκορα

Σύστημα παιχνιδιού:

1. Εκτυπώστε από το CD MP3 (66010_EL.pdf):
   - Τον Παιδαγωγικό Οδηγό και τις οδηγίες χρήσης
   - Την ιστορία του παραμυθιού
   - Τοπία ως φόντο για χρωμάτισμα
2. Ακούστε και διαβάστε την ιστορία του παραμυθιού
3. Εξοικειωθείτε με τους χαρακτήρες/μεταμφιέσεις
4. Πραγματοποιήστε μία πρόβα του παραμυθιού με τις μεταμφιέσεις
5. Στήστε το παραμύθι στην σκηνή

ΠΡΟΣΟΧΗ! Κίνδυνος ασφυξίας. Δεν ενδείκνυται για παιδιά κάτω των 36 μηνών διότι περιέχει τεμάχια που αποσυναρμολογούνται και τα οποία μπορούν να καταπωθούν. Διατηρείστε αυτές τις πληροφορίες και τα στοιχεία του κατασκευαστή. Περιέχει μερικά τεμάχια κατασκευασμένα στην Κίνα.

Disfresses "LA GRANJA"

Pista	Conte
08	El Cant del Gall

Sistema de joc:

1. Imprimiu del CD MP3 (66010_CA.pdf):
   – Guia pedagògica i instruccions d'ús
   – Guió del conte
   – Paisatge de fons per a acolorir
2. Escolteu i llegiu el guió del conte
3. Familiaritzeu-vos amb els personatges/disfresses
4. Feu un assaig del conte amb les disfresses
5. Posada en escena del conte

ADVERTIMENT! Risc d'asfixia. No recomanat a menors de 36 mesos per contenir elements susceptibles de despreniment amb possibilitat de ser ingerits. Conserveu aquestes informacions i les dades del fabricant. Conté alguns components fabricats a la Xina.

INTERDIDAK, S.L. Av. Pobla de Vallbona, 34. 46183 La Eliana (Valencia) ESPAÑA

CD MP3 – Ref. 66010

Vermommingen “DE BOERDERIJ”

Track	Verhaal
09	Hanengekraai

Spelsysteem:

1. Drukwerk bij CD MP3 (66010_NL.pdf):
   - Pedagogische handleiding en gebruiksaanwijzing
   - Tekst van het verhaal
   - Decors landschap om in te kleuren
2. Het beluisteren en het lezen van de tekstn van het verhaal
3. Het vertrouwd maken met de personages/vermommingen
4. Het repeteren van het verhaal met de vermommingen
5. Het opvoeren van het verhaal

WAARSCHUWING! Gevaar voor verstikking. Niet geschikt voor kinderen onder de 3 jaar, omdat het onderdelen bevat die ingeslikt zouden kunnen worden. Bewaar deze informatie en de gegevens van de fabrikant. Bevat bestanddelen gefabriceerd in China.

Maskeradkostymer “BONDGÅRD”

Spår	Saga
10	Tuppens kuckeliku

Hur man spelar:

1. Skriv ut MP3 CD:n: (66010_SV.pdf)
   - Pedagogisk guide och bruksanvisning
   - Manus till sagan
   - Bakgrundslandskap att färglägga
2. Läs manuset och lyssna på sagan
3. Bekanta dig med rollerna/maskeradkostymerna
4. Öva sagan med maskeradkostymerna
5. Iscensättning av sagan

VARNING! Kvävningsrisk. Rekommenderas ej för barn under 36 månader då det finns delar som kan lossna och sväljas. Spara denna information och uppgifterna om tillverkaren. Innehåller några delar som är tillverkade i Kina.

Kostiumy “GOSPODARSTWO”

Ścieżka	Opowiadanie
11	Głos koguta

Sposób zabawy:

1. Wydrukuj z płyty CD MP3 (66010_PL.pdf):
   - wskazówki pedagogiczne oraz instrukcje dla użytkownika,
   - dialogi do opowiadania (scenariusz),
   - tło z pejzażem do kolorowania.
2. Wysłuchaj, a następnie przeczytaj dialogi opowiadania.
3. Zapoznaj się z postaciami/kostiumami.
4. Przeprowadź próbę teatrzyku z kostiumami.
5. Inscenizacja opowiadania.

UWAGA! Ryzyko udławienia. Nie zalecane dla dzieci poniżej 3 lat, zawiera małe i luźne elementy, które mogą zostać połknięte. Zaleca się zachować niniejsze informacje i dane producenta. Niektóre elementy zabawki zostały wyprodukowane w Chinach.

TANYA jelmezek

Hangfelvétel	Mese
12	Kakas éneke

A játék menete:

1. A MP3 CD-ről nyomtassa ki a következőket (66010_HU.pdf):
   - Pedagógiai útmutató és használati utasítás
   - A mese szövegkönyve
   - Kifesthető háttér
2. A mese szövegkönyvének meghallgatása és elolvasása
3. Ismerkedés a szereplőkkel/jelmezekkel
4. A mese jelmezes elpróbálása
5. A mese színpadra állítása

FIGYELMEZTETÉS! Fulladásveszély! 36 hónapos kor alatt nem ajánlott könnyen leváló tartozékai miatt, amelyek sérülést okozhatnak. Kérjük, ezeket az információkat és a gyártó adatait gondosan őrizze meg. Kínában készült tartozékokat tartalmaz.

Prestrojenie na FARMU

Nahrávka	Príbeh
13	Spev kohúta

Spôsob hrania:

1. Z CD vytlačte (66010_SK.pdf):
   - Pedagogický návod a pokyny na použitie
   - Scenár príbehu
   - Pozadie scenérie na vyfarbenie
2. Vypočujte a prečítajte si scenár príbehu
3. Oboznámte sa s predstaviteľmi príbehov/ s prestrojením
4. Urobte divadelnú skúšku s prestrojením
5. Inscenácia príbehu

UPOZORNENIE! Nebezpečenstvo udusenia. Nevhodné pre deti mladšie ako 36 mesiacov. Obsahuje prvky, ktoré by sa mohli uvoľniť a byť dieťaťom prehltnuté. Uschovávajte tieto informácie a údaje o výrobcovi. Hra obsahuje niektoré komponenty vyrobené v Číne.

Costumaţii “ANIMALE DOMESTICE”

Coloană sonoră	Poveste
14	Cântecul Cocoşului

Sistem de joc:

1. Înregistrarea MP3 CD-ului (66010_RO.pdf):
   - Ghid pedagogic şi instrucţiuni de utilizare
   - Scenariul poveştii
   - Peisaj de fond pentru colorat
2. Ascultaţi şi citiţi scenariul poveştii
3. Familiarizaţi-vă cu personajele/costumaţiile
4. Realizaţi o repetiţie a poveştii cu costumaţiile
5. Puneţi în scenă povestea

AVERTISMENT! Risc de asfixiere. Nu este recomandat copiilor mai mici de 36 de luni deoarece conţine elemente care se pot desprinde şi care pot fi înghiţite. Păstraţi aceste informaţii şi datele de la producător. Conţine unele componente fabricate în China.

INTERDIDAK, S.L. Av. Pobla de Vallbona, 34. 46183 La Eliana (Valencia) ESPAÑA

akros EDUCATIVO